

ENGLISH
ITALIANO
DEUTSCH

ocean

COMMODORE
64/128

SLEEPWALKER

LOADING

CASSETTE

Ensure the cassette is rewound to the start and that all necessary leads are connected. Insert the cassette, printed side upwards, in your Commodore recorder.

Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions. Press PLAY on the tape deck. The program will now load automatically.

For C128 loading type GO 64 then press RETURN and follow C64 instructions as above.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow the on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128).

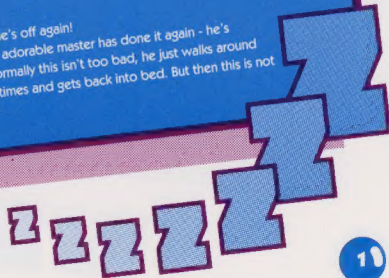
Switch on the disk drive and insert the game disk with the label facing upwards.

Type LOAD ***,8,1 and press RETURN - the introductory screen will appear and the program will load automatically.

Scenario

Wake up Ralph! He's off again!

Your young, cute adorable master has done it again - he's sleepwalking. Normally this isn't too bad, he just walks around the room a few times and gets back into bed. But then this is not a normal night.



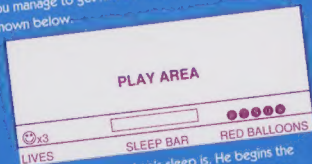
They say that a city after dark is a jungle - well, tonight you can find out for yourself. As his faithful, four-legged friend only you can save your master from all the perils that await him in the dark streets of Kipsville.

Fortunately, for Lee at least, your desire to see him safely back to his bed has given you super-canine powers beyond your wildest dreams. You can run, jump, and even bridge a gap! You can be squashed, run over, and even roasted, but nothing will quench your desire to save your master from disaster. Unfortunately, your young, cute, adorable master does not seem to be endowed with the same magical qualities, and suffers badly if run over, squashed or gets even the slightest bit wet.

Can you do it? Are you 'dog' enough to see that poor defenceless kid safely through six levels of the toughest cityscape you have ever seen?

GamePlay

The objective of each level is to guide Lee safely through the entire level until you manage to get him out the exit. The main screen is laid out as shown below.



The Sleep Bar displays how deep Lee's sleep is. He begins the game in deep sleep when the bar is to the far right. It moves gradually to the left indicating an ever increasingly lighter sleep depending upon the hazards that Lee encounters. When it is all the way to the left, Lee has woken up.

Water has the greatest effect, and may wake him up completely. When Lee awakens, you may use one of your 'attempts' and can restart the current level at a point near to where Lee last awoke. If you have no attempts left, you restart back at the beginning of the current level. Scattered around the levels are various icons that will give Ralph or Lee a special ability. These icons are as follows:

Icon	Name	Effect
	Small Lee	Lee is awarded an extra attempt.
	Shield	Makes whoever picks it up invulnerable for a time.
	False Beard	A hint for some secret blocks.
	Sheep over Gate	Puts Lee into a deeper sleep.
	Custard Pie	Builds a bridge over the water.

Note: Not every icon appears on each level, and some icons may appear more than once. Also scattered around each of the levels are five bonus balloons. As you collect balloons, the word **BONUS** is spelled out on the right hand side of the panel. Each balloon has a letter on it which gets filled in on the panel when that balloon is collected. The letters that make up the word **BONUS** do not have to be collected in the correct order. Once you have found all the **BONUS** balloons, you can enter the **BONUS LEVEL!**

Bonus Level

The bonus levels take place in the same landscape as the level you have just completed. Ralph must run around the wild landscape and collect red balloons. Every twenty red balloons collected generates an extra 'attempt'.

Game Controls

Ralph is controlled by joystick only in port 2.
Ralph can do the following amazing things:

Walk/Push Lee/Push objects:

Jump:

Kick Lee:

Make Lee walk away:

Change sides:

Bash objects:

Make a Bridge:

Pause:

Left Arrow:

Push left or right with the joystick.

Push joystick up.

Press the fire button when you are pushing him.

Press the fire button when you are 'stopping' him.

Push joystick down when you are either 'stopping' Lee or whilst pushing an object.

Push joystick left or right + fire.

If Ralph falls into a small enough gap between two walls, he will hold on to both sides to form a canine bridge which Lee can walk across.

Press RUN/STOP key. Pressing the key a second time will unpause the game.

Wake Lee up and restart him.

Game End

When you have finally got Lee back to his house and he is safely asleep in his bed, you will be presented with the final congratulations screen. In order to personalize this screen, you will be asked to type in your name. Do this using the keyboard and press the return key when finished.

Game Hints

- * Don't Panic - while it may seem confusing at first, don't panic - keep your cool.
- * Don't jump while walking along telegraph cables. If Lee is on it when you land he'll fall straight through!
- * Forming a bridge is much better than kicking Lee over a gap.
- * All objects have a use in the game - but it's not always obvious where!
- * In every level there are some safe zones where you can leave Lee walking between two walls. Use these to let Ralph scour the rest of the level clearing any hazards he can find!

SLEEPWALKER

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING AND FOLLOW THEM CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as such use may result in the corruption of data and render the disk unusable.

Credits

Game Design CTA Developments
Converted by Intellectual Software Consultants Ltd.
Programming Chris Walsh
Graphics Mark Healey
Music Chris Walsh
Ocean would like to thank the following people for their help in making this game funny!
Richard Eurtis, Kevin Cahil, Roland Rivron, Michael Bywater.
Produced, Marketed and Distributed by Ocean Software Ltd.

SLEEPWALKER

CARICAMENTO CASSETTA

Verifica che la cassetta sia riavvolta all'inizio e che tutti i cavi necessari siano collegati. Inserisci la cassetta, con la parte stampata rivolta verso l'alto, nel registratore Commodore.

Premi i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo. Premi PLAY sulla piastra di registrazione. Il programma si caricherà automaticamente.

Per caricamento su C128, digita GO 64 e poi premi RITORNO e segui le istruzioni C64 riportate sopra.

N.B. Questo videogioco si carica in diverse fasi; segui le istruzioni sullo schermo.

DISCO

Seleziona il modo 64 (se usi il Commodore 128).

Accendi il disk drive ed inserisci il disco del videogioco con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Digita LOAD ***, 8,1 e poi premi RITORNO - apparirà la videata iniziale e il programma si caricherà automaticamente.

Scenario

Sveglia, sveglia Ralph! Se ne sta andando di nuovo!

Il tuo giovane, bello e adorabile padrone è di nuovo sonnambulo e si sta allontanando. Normalmente questo non comporta grandi problemi, fa semplicemente alcuni giri nella stanza e poi se ne torna a letto. Ma questa non è una notte come tutte le altre. Si dice che quando scende la notte su una città, questa si

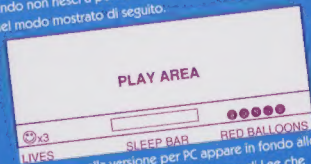
trasforma in una giungla - beh, stanotte potrai vedere con i tuoi occhi. Solo tu, il suo amico fedele a quattro zampe, potrai salvare il tuo padrone da tutti i pericoli incombenti nelle buie strade di Kipsville.

Fortunatamente, almeno per Lee, il tuo desiderio di riportarlo incolume a letto ti ha conferito poteri supercanini che non avresti mai immaginato di poter avere. Poi correre, saltare e persino usare il tuo corpo come ponte! Puoi essere schiacciato, investito e anche arrostito, ma niente potrà farti desistere dall'azione intrapresa per salvare il tuo padrone da eventuali sventure. Sfortunatamente però, il tuo giovane, bello e adorabile padrone sembra non essere dotato degli stessi poteri magici e soffre molto se investito, schiacciato oppure persino quando si bagna appena un po'.

Ce la farai? Hai qualità canine sufficientemente sviluppate per portare quel povero ragazzo indifeso attraverso sei livelli della città più turbolenta che tu abbia mai visto senza che si faccia male?

Gioco






L'obiettivo è di guidare Lee in maniera sicura attraverso ogni livello fino a quando non riesci a portarlo all'uscita. La videata principale è disposta nel modo mostrato di seguito:



N.B. La barra di stato nella versione per PC appare in fondo allo schermo. La barra del sonno mostra la profondità del sonno di Lee che inizia il gioco in uno stato di sonno profondo quando la barra si trova completamente a destra.

Questa si muove gradualmente verso sinistra indicando un sonno sempre più leggero a seconda dei pericoli incontrati da Lee. Quando la barra è completamente spostata a sinistra, Lee è sveglio. L'acqua ha l'effetto maggiore su di lui fino a svegliarlo completamente. Quando Lee si sveglia, puoi usare uno dei tuoi 'tentativi' e iniziare di nuovo il livello attuale al punto vicino al posto in cui Lee si era svegliato l'ultima volta. Se non ti è rimasto nessun tentativo, devi cominciare di nuovo all'inizio del livello in cui ti trovi.

Ai vari livelli sono sparse in qua e in là varie icone che danno a Ralph o Lee poteri speciali. Le icone sono le seguenti:

Icona	Nome	Effetto
	Small Lee (Piccolo Lee)	A Lee viene assegnato un tentativo extra.
	Shield (Scudo)	Chi lo raccoglie diventa invulnerabile per un certo periodo di tempo.
	False Beard (Barba finta)	Un indizio per alcuni blocchi segreti.
	Sheep over gate (Pecora che salta il cancello)	Conferisce a Lee un sonno più profondo.
	Custard Pie (Tartina alla crema)	Costruisce un ponte sull'acqua.

N.B. Non tutte le icone appaiono in ogni livello ed alcune possono comparire più di una volta.

Sparse in ogni livello vi sono anche cinque palloni bonus. Quando raccogli i palloni, la parola **BONUS** viene scritta sulla destra del pannello. Ogni pallone reca una lettera che viene riempita sul pannello quando lo si raccoglie. Le lettere che compongono la parola **BONUS** non devono essere raccolte nell'ordine esatto. Una volta trovati tutti i palloni che formano la parola **BONUS**, puoi entrare nel **LIVELLO DEI BONUS!**

Livello dei bonus

I livelli dei bonus presentano un paesaggio uguale a quello del livello che hai appena completato. Ralph deve correre nel paesaggio selvaggio e raccogliere palloni rossi. Ogni venti palloni rossi raccolti si riceve un 'tentativo' extra.

Comandi del videogioco

Ralph viene controllato solo con il joystick alla porta 2. Ralph può fare le seguenti incredibili cose:

- camminare/spingere Lee/spingere oggetti: muovi il joystick a sinistra o destra;
- saltare: spingi il joystick verso l'alto;
- calciare Lee: premi il pulsante fire quando lo stai spingendo;
- far andar via Lee: premi il pulsante fire quando lo stai 'fermando';
- cambiare posto: spingere il joystick verso il basso quando stai spingere l'oggetto mentre spingi un oggetto;
- colpire gli oggetti: muovi il joystick verso sinistra o destra e premi fire;
- formare un ponte: se Ralph cade in uno spazio sufficientemente piccolo tra due pareti, si attaccherà ad entrambe le parti per formare con il proprio corpo un ponte sul quale Lee potrà camminare;
- fare un pausa: premi il tasto RUN/STOP. Premendo il tasto una seconda volta si disattiverà il modo pausa;

freccia verso sinistra: sveglia Lee e lo fa muovere di nuovo.

Fine del gioco

Quando sarai finalmente riuscito a riportare Lee a casa ed egli dorme sano e salvo nel suo letto, apparirà la videata finale con le congratulazioni. Per personalizzare tale videata ti verrà richiesto di digitare il tuo nome. Immetti il nome usando la tastiera e premendo il tasto Ritorno alla fine. Apparirà poi una videata con il punteggio finale.

Consigli utili

- * Non farti prendere dal panico - anche se all'inizio la situazione non sembra molto chiara, non perdere la calma.
- * Non saltare mentre cammini lungo i cavi telegrafici. Se Lee si trova su un cavo quando atterri, egli cadrà!
- * Formare un ponte è più indicato che non dare un calcio a Lee per evitare che cada in uno spazio vuoto.
- * Tutti gli oggetti hanno il proprio uso nel gioco - ma non è sempre ovvio dove!
- * In ogni livello vi sono alcune zone sicure dove puoi lasciare che Lee cammini tra due pareti. Usale per consentire a Ralph di perlustrare il livello rimuovendo i pericoli che trova!

SLEEPWALKER

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE.

Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non vi fossero dei virus. Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

Riconoscimenti

Progettazione videogioco

CTA Developments

Conversione a cura della Intellectual Software Consultants Ltd.

Programmazione

Chris Walsh

Grafica

Mark Healey

Musica

Chris Walsh

La Ocean desidera ringraziare le seguenti persone della collaborazione prestata per rendere divertente questo videogioco!

Richard Curtis, Kevin Cahill, Roland Rivron, Michael Bywater.

Prodotto, commercializzato e distribuito dalla Ocean Software Ltd.

SLEEPWALKER

LADEANWEISUNG KASSETTE

Sicherstellen, daß die Kassette an den Anfang zurückgespult wurde und die notwendigen Anschlüsse vorgenommen wurden. Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Recorder einlegen. SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Drücke PLAY auf dem Tape Deck. Das Programm wird jetzt automatisch geladen.

Bei C128 GO 64 eingeben, danach die RETURN-Taste drücken und anschließend den oben beschriebenen Anweisungen für den C64 folgen.

ANMERKUNG: Dieses Spiel wird in Abschnitten geladen - den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

DISKETTE

Wähle den C64-Modus (wenn Du einen Commodore 128 benutzt). Das Laufwerk einschalten und die Spieldiskette mit dem Etikett nach oben einlegen.

LOAD "8,1" eingeben und die RETURN-Taste drücken - es erscheint der Einführungsbildschirm, und das Programm wird automatisch geladen.

Hintergrundinformation

Aufwachen Ralph! Er ist wieder unterwegs! Dein junges, nettes und hinreißendes Herrchen macht es schon wieder - es schlafwandelt. Das ist normalerweise nicht so schlimm, weil es nur einige Male im Zimmer umhergeht und sich danach wieder ins Bett legt. Aber dies ist keine normale Nacht.

Nachts soll die Stadt ein Dschungel sein - heute nacht kannst Du es persönlich herausfinden. Als der treue vierbeinige Freund Deines Herrn bist Du der Einzige, der ihn vor den Gefahren schützen kann, die in den dunklen Straßen von Kippsville auf ihn warten.

Zum Glück, zumindest für Lee, hat Dein Wunsch, ihn sicher wieder in sein Bett zurückzubringen, Dir die Kräfte eines Superhundes verliehen, die Deine kühnsten Träume übertreffen. Du kannst rennen, springen und sogar Abgründe überqueren!

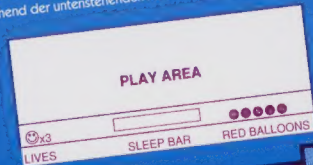
Du kannst zerdrückt werden, überfahren oder selbst geröstet werden, aber nichts kann Dich von Deinem Bemühen, Deinen Herrn vor Schaden zu bewahren, abbringen.

Leider scheint Dein junger, netter und hinreißender Herr nicht dieselben magischen Eigenschaften zu besitzen und kommt jedesmal zu Schaden, wenn er überfahren und zerdrückt wird oder auch nur das kleinste Wassertropfchen abbekommt.

Wirst Du es schaffen? Bist Du "Hund" genug, um das arme, wehrlose Kind sicher über alle sechs Level der schwierigsten Stadt zu leiten, die Du jemals gesehen hast?

Das Spiel

Das Ziel auf jedem Level besteht darin, Lee sicher durch das ganze Level und durch den Ausgang zu führen. Der Hauptbildschirm ist entsprechend der untenstehenden Abbildung angelegt.



Der Schlafbalken zeigt an, wie tief Lee schläft. Er beginnt das Spiel im Tiefschlaf, wenn sich der Balken ganz rechts befindet. Der Balken bewegt sich, entsprechend den Gefahren auf die Lee stößt, allmählich immer weiter nach links. Wenn er auf der linken Seite angekommen ist, wacht Lee auf. Wasser hat die größte Wirkung und kann ihn vollständig aufwecken. Wenn Lee aufwacht, kannst Du einen Deiner 'Versuche' benutzen und das aktuelle Level kurz vor dem Zeitpunkt, an dem Lee zuletzt aufwachte, neu spielen. Wenn Du keine Versuche mehr zur Verfügung hast, so beginnst Du wieder am Anfang des aktuellen Levels.

Auf allen Levels liegen verschiedene Bildsymbole verstreut, die Ralph oder Lee eine besondere Fähigkeit verleihen. Bei diesen Bildsymbolen handelt es sich um die folgenden:

Bildsymbol	Name	Wirkung
	Small Lee	Lee bekommt einen zusätzlichen Versuch.
	Shield	Jeder, der es aufhebt, ist für eine gewisse Zeit unverwundbar.
	False Beard	Ein Hinweis auf einige geheime Blöcke.
	Sheep Over Gate	Versetzt Lee in einen festeren Schlaf.
	Custard Pie	Baut eine Brücke über das Wasser.

Anmerkung: Nicht jedes Bildsymbol erscheint auf jedem Level, einige Bildsymbole erscheinen mehr als einmal.

Auf jedem Level befinden sich zudem verstreut fünf BonusBallons. Wenn Du die Ballons sammelst, wird das Wort **BONUS** auf der rechten Seite des Balkens buchstabiert. Jede Ballon besitzt einen Buchstaben, der auf den Balken eingetragen wird, wenn die Ballon gesammelt wird. Die Buchstaben, die das Wort **BONUS** bilden, müssen nicht in der richtigen Reihenfolge gesammelt werden. Wenn Du alle **BONUS-BALLONS** gefunden hast, kannst Du das **BONUSLEVEL** betreten!

Bonuslevel

Das Bonuslevel befindet sich in derselben Landschaft, wie das Level, das Du gerade beendet hast. Ralph muß durch eine wilde Landschaft laufen und rote Ballons sammeln. Für jeweils zwanzig gesammelte rote Ballons erhält er einen extra 'Versuch'.

Steuerungen

Ralph wird über einen in Port 2 angeschlossenen Joystick gesteuert. Ralph kann die folgenden tollen Dinge tun:

Gehen/Lee schieben/Gegenstände schieben:: Drücke den Joystick nach links oder rechts.

Springen:

Lee treten:

Drücke den Joystick nach oben.

Drücke den Feuerknopf, wenn Du ihn schiebst.

Führe Lee weg:

Drücke den Joystick nach unten, wenn Du ihn "am Gehen hinderst".

Wechsel der Seiten:

Drücke den Joystick nach unten, wenn Du entweder Lee "am Gehen hinderst" oder wenn Du einen Gegenstand schiebst.

Gegenstände schlagen:

Drücke den Joystick entweder nach links oder rechts und gleichzeitig die Feuertaste.

Eine Brücke bilden:

Wenn Ralph sich in einen Zwischenraum zwischen Mauern fallen läßt, der schmal genug ist, dann kann er sich an beiden festhalten und auf diese Art eine Hundebrücke für Lee bilden.

Pause:

Drücke die RUN/STOP-Taste. Wenn Du die Taste erneut drückst, läuft das Spiel weiter. Weckt Lee auf und das Spiel beginnt von vorne.

Linke Pfeiltaste:

Spielende

Wenn Du Lee schließlich wieder nach Hause gebracht hast und er sicher in seinem Bett schläft, dann wirst Du einen Bildschirm mit Glückwünschen sehen. Um diesen persönlich zu gestalten, wirst Du aufgefordert, Deinen Namen einzugeben. Benutze hierzu die Tastatur und drücke die Return-Taste, wenn Du fertig bist. Daraufhin erscheint ein abschließender Bildschirm.

Hinweise und Tips

- * Bleibe ruhig - auch wenn es im ersten Augenblick verwirrend aussieht, bleibe ruhig - behalte die Nerven.
- * Springe nicht, wenn Du neben Telegrafenkabeln gehst. Wenn sich Lee darauf befindet, während Du landest, so fällt er direkt durch!
- * Eine Brücke zu bilden ist wesentlich besser als Lee über einen Zwischenraum zu treten.
- * Alle Gegenstände haben einen Zweck in dem Spiel - aber es ist nicht immer offensichtlich an welcher Stelle im Spiel.

- * Auf jedem Level befinden sich einige sichere Zonen, in denen Du Lee zwischen zwei Mauern gehen lassen kannst. Benutze diese, damit Ralph das übrige Level nach möglichen Gefahren absuchen und diese beseitigen kann.

SLEEPWALKER

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

CREDITS

Spielentwurf
Konvertierung
Programmierung
Graphik
Musik

CTA Developments
Intellectual Software Consultants Ltd.
Chris Walsh
Mark Healey
Chris Walsh

Ocean möchte sich bei den folgenden Personen bedanken, die geholfen haben, dieses Spiel lustig zu gestalten!
Richard Curtis, Kevin Cahill, Roland Rivron, Michael Bywater.
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb durch Ocean Software Ltd.

ocean®

ocean is a registered trademark.

© 1993 Ocean Software Ltd.